



USAL – UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
SOCIAL**

Marcelo Henrique dos Santos
Turma/Instituto: ProgreDir 7

Seminario de Metodología II – Prof. Dr. Santiago Marino
Juegos Digitales en la educación universidad en cursos de Computación.

Buenos Aires

2014

RESUMEN

En un mundo con tecnologías cada vez más seductoras y atractivas, las típicas clases con pizarra y tiza se están convirtiendo en lugares monótonos acostumbrados al dinamismo de las búsquedas realizadas en los estudiantes de Internet.

Según SCHLEMMER (2006), entre los segmentos de la sociedad que ha sido causado por la presencia de la tecnología, especialmente digital, es la educación. Este nuevo contexto ha requerido de profesionales en Educación un proceso constante de formación con el fin de que pueda tomar posesión de la elaboración de nuevas teorías del aprendizaje que surgen mientras se encuentran naturalizados.

Ante esta situación, algunas instituciones de educación superior están ampliando el uso de tecnologías de la información y la comunicación para ofrecer a los estudiantes los medios interactivos para hacer las clases más dinámicas. El uso de los juegos digitales aparece en este contexto como un recurso educativo que puede traer muchos beneficios a las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Los juegos, de modo general, pueden contribuir en la formación del alumno, propiciando el desarrollo de diversas capacidades cognitivas, motoras, mejoras en la capacidad de la orientación espacial y la facilidad en la vocalización, además de proporcionar momentos de ocio y desconexión.

Según HUIZINGA (2000, p.05), “el juego es más que un fenómeno fisiológico o un reflejo psicológico. Ultrapasa los límites de la actividad puramente física o biológica”.

Para ser utilizado con fines educativos, los juegos necesitan tener objetivos de aprendizaje bien definidos y la enseñanza de las asignaturas a los usuarios para luego promover el desarrollo de habilidades y estrategias importantes para ampliar la capacidad cognitiva e intelectual de los estudiantes (GROS, 2013).

Los juegos digitales deben tener objetivos pedagógicos y su uso debe ser insertado en un contexto y una metodología de enseñanza basada en la situación, para guiar el proceso a través de la interacción, la motivación y el descubrimiento, lo que facilita el aprendizaje de contenidos específicos. El uso de estos recursos ejercen una influencia benéfica y positiva sobre los alumnos durante la construcción de conceptos en la universidad, pero es necesaria una organización en su aplicación hasta su evaluación.

El objetivo de la obra es discutir la importancia de la utilización de juegos electrónicos, y SCHLEMMER señaló que parte de la vida cotidiana de los estudiantes puede promover esta preferencia por el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Educación, Objetos de aprendizaje y Juegos digitales.

CAPÍTULO 1

En el contexto educativo, los juegos digitales pueden contribuir a la práctica docente, empujándola a través de un nuevo acceso a la información y la construcción del conocimiento, mediante un modo entretenido y desafiante, por lo que los estudiantes se sientan cada vez más motivados para interactuar con esta tecnología.

Los profesores deben tener en cuenta ciertas características que los juegos no deben perder su identidad como un “juego”, preservando así el atractivo y el interés que los juegos despiertan en los jóvenes universitarios de cursos de tecnología. Por lo contrario, es posible que se sienta engañado en darse cuenta que bajo el título de “juego”, se esconden los viejos y aburridos ejercicios de clase, conocidos por todos nosotros que asistimos a la escuela.

Los requisitos educativos deben cumplir con los juegos, pero también deben tener cuidado de no hacer que el juego sea sólo un producto didáctico, que le hace perder su carácter agradable y espontáneo (FORTUNA, 2000).

La tendencia actual es que las tecnologías de la información incrementen su presencia en las prácticas de enseñanza y, en este contexto, se entienda que los juegos digitales educativos pueden ser elementos importantes para enriquecer las lecciones y los entornos virtuales de aprendizaje.

Según TARDIF y ZOURHLAL (2005), el juego debe ser utilizado en la educación para dos tipos de públicos: El primer público, representado por los educadores, coordinadores y otros profesionales que participen en la educación y que tengan la expectativa de que la aplicación sea capaz de contribuir al desarrollo del contexto educativo junto con los objetivos previamente establecidos, y el segundo público está el alumnado, que generalmente analiza el juego para divertirse.

OBJETO DE ESTUDIO

Utilización de juegos digitales en la enseñanza, en la educación superior de São Paulo el año 2015 en cursos de Computación.

PREGUNTA GENERAL

¿Por qué es importante el uso de juegos digitales en la enseñanza, en la educación superior de São Paulo en el año 2015 en cursos de Computación?

LÍNEA

Educación, Comunicación y nuevas tecnologías, pensamiento lógico

CONCEPTOS

- Qué son los juegos digitales.
- Los juegos digitales y la educación.
- El aprendizaje basado en juegos.
- El aprendizaje, los juegos y la colaboración entre profesores y alumnos.
- Juegos de educación.
- Tecnología y Educación
- Game Design
- Contexto de la Universidad de Brasil
- Los objetos del aprendizaje

CAPÍTULO 2

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

¿Qué factores provocan el aumento del aprendizaje en los estudiantes brasileños, del año 2015, cuando las universidades utilizan los juegos digitales para eso?

OG - OBJETIVO GENERAL

OG1 – Indagar los factores que contribuyen al aumento del aprendizaje con el uso de los juegos digitales.

OG2 – Indagar por qué motivo las universidades no están en sintonía con la inclusión de los juegos interactivos.

OG3 – Indagar qué ventajas proporcionan los juegos digitales en la enseñanza.

OG4 – Indagar por qué aprender el contenido a través de un juego es más agradable para los estudiantes.

OG5 – Verificar si la socialización entre los estudiantes puede ser mejorada con el uso de los juegos digitales.

OG6 – Verificar si las universidades podrían utilizar el universo de los juegos para mejorar las lecciones enseñadas.

OG7 – Analizar cómo las nuevas tecnologías afectan a los procesos sociales como la educación.

OG8 – Analizar el funcionamiento de las universidades en São Paulo en el año 2015.

OG9 – Cual es la visión de los alumnos acerca de las nuevas tecnologías siendo aplicadas en las universidades.

OE - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1 – Describir el funcionamiento de las aulas en función del uso de las tecnologías, en las universidades de São Paulo.

OE2 – Dilucidar los principales factores que contribuyen al aumento del aprendizaje con el uso de los juegos digitales.

OE3 – Dilucidar el papel de los juegos en este escenario actual y la forma en que se puede utilizar cómo objeto del aprendizaje.

OE4 – Detectar si los juegos digitales pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes brasileños.

OE5 – Detectar por qué los juegos digitales son tan atractivos y provocan impactos sobre la vida de los estudiantes.

OE6 – Detectar si el uso de juegos podrá mejorar el proceso de enseñanza (aprendizaje)

OE7 – Identificar cuáles son los factores que llevan al desinterés de los alumnos.

OE8 – Caracterizar las diferencias de hacer la utilización o no de los juegos digitales en la universidad.

OE9 – Caracterizar y conocer las ventajas de la utilización de los juegos digitales en las universidades.

OE10 – Averiguar si los juegos pueden ser herramientas para desarrollar habilidades y proporcionar conocimientos específicos en la universidad.

CAPÍTULO 3

La propuesta es utilizar los juegos digitales en las fases preliminares de las asignaturas que requieren pensamiento lógico y de programación en el área de Ciencias de la Computación de 2015. El estudio se llevará a cabo en la universidad **FMU – Faculdades Metropolitanas Unidas** en São Paulo, el año 2015.

El tiempo que tenemos para realizar los trabajos es de 1 año, de acuerdo con la planeación es suficiente para concluirla con excelencia.

Pues, ya tenemos los permisos de las autoridades correspondientes para realizar la investigación en la universidad. No hay ningún impedimento que pueda obstaculizar las actividades a realizar por el contrario, se cuenta con todos los recursos para hacer la investigación.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación utilizará el tipo **DESCRIPTIVO y CUALITATIVO**, ya que en ella es necesario definir claramente lo que deseamos conocer y consecuentemente, que o quienes será el objeto de la observación medida, que en nuestro caso son los alumnos.

El método empleado en la presente investigación es mixto ya que a través de nuestros instrumentos de recolección obtenemos en su gran mayoría datos objetivos cuantificables sin dejar de lado los datos subjetivos.

TRANSVERSAL

Esta investigación es también de tipo transversal, ya que “recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (HERNÁNDEZ; 2006: 208).

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de información de la presente investigación se utilizara la técnica de la encuesta. Los instrumentos que serán utilizados en la investigación consisten en unos cuestionarios que contienen preguntas cerradas, abiertas y de opción múltiple.

LA ENCUESTA:

Para recoger la información, directamente de la variable de estudio. La encuesta tiene cierto margen de error debido a que está influenciada por la subjetividad del encuestado.

ENTREVISTA:

Para obtener datos o testimonios verbales por medio de la intervención directa del entrevistador y persona entrevistada

TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

- Trabajo de campo
- Ordenamiento y codificación de datos
- Tabulación
- Tablas estadísticas
- Gráficos
- Análisis e Interpretación

PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS

La información recogida de cuestionarios será analizada mediante tablas y gráficos. Las respuestas a las preguntas abiertas del cuestionario serán agrupadas según la temática.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Simone Dreher. **A promoção do aprendizado por meio do uso de jogos adaptativos**. UNISINOS, São Leopoldo, 2008.

BACHELARD, Gaston. **Le Nouvel Esprit Scientifique**, 1971.

BATANERO, C. **Situación actual y perspectivas futuras de la educación estadística**. Comunicação apresentada nas Jornadas Thales de Educación Matemática, Jaén, Espanha, 1998.

BACHELARD, Gaston. **A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

BACHELARD, Gaston. **O racionalismo aplicado**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

BACHELARD, Gaston. **Ensaio sobre o conhecimento aproximado**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2004.

BACHELARD, G. **A epistemologia**. Lisboa: Edições 70, 2000.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M.L.F. e DALLA ZEN, M.I.H. Planejamento: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. *First Monday*.

HERNÁNDEZ R, FERNÁNDEZ C, BAPTISTA L. 2006. **Metodología de la investigación**. México: Mcgraw Hill.

HUIZINGA, Joan. **"Homo Ludens"**. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SCHLEMMER, E. **O trabalho do professor e as novas tecnologias**. Textual, Porto Alegre, 2006.

TARDIF, Maurice e ZOURHLAL, Ahmed. **Difusão da pesquisa educacional entre profissionais do ensino e círculos acadêmicos**. Cadernos de Pesquisa, 2005.